

Fromm-Klein, Ingrid

**Dittler, Ullrich (1993): Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung. München: Reinhardt (149 Seiten; DM 29,80) [Rezension]**

*Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie 43 (1994) 7, S. 278-279*



Quellenangabe/ Reference:

Fromm-Klein, Ingrid: Dittler, Ullrich (1993): Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung. München: Reinhardt (149 Seiten; DM 29,80) [Rezension] - In: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie 43 (1994) 7, S. 278-279 - URN: urn:nbn:de:0111-opus-18335 - DOI: 10.25656/01:1833

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-opus-18335>

<https://doi.org/10.25656/01:1833>

in Kooperation mit / in cooperation with:

**Vandenhoeck & Ruprecht**

**V&R**

<http://www.v-r.de>

#### Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

#### Kontakt / Contact:

peDOCS  
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation  
Informationszentrum (IZ) Bildung  
E-Mail: [pedocs@dipf.de](mailto:pedocs@dipf.de)  
Internet: [www.pedocs.de](http://www.pedocs.de)

Digitalisiert

# Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie

Ergebnisse aus Psychoanalyse, Psychologie und Familientherapie

Herausgegeben von R. Adam, Göttingen · M. Cierpka, Göttingen · G. Klosinski, Tübingen  
U. Lehmkuhl, Berlin · I. Seiffge-Krenke, Bonn · F. Specht, Göttingen  
A. Streeck-Fischer, Göttingen

Verantwortliche Herausgeberinnen:  
Ulrike Lehmkuhl und Annette Streeck-Fischer  
Redaktion: Günter Presting

43. Jahrgang / 1994

VANDENHOECK & RUPRECHT IN GÖTTINGEN UND ZÜRICH



des bedeutsamen anorektischen Scham-Syndroms (WURMSER). Methodisch sehr interessant ist die „Inhaltsanalyse biographischer Verlaufsmuster tiefenpsychologischer Anamnesen“ zur Rolle der Väter bei Anorexien von M. B. BUCHHOLZ und M. DÜMPELMANN, Tiefenbrunn. Über praktische Belange hinaus weist die analytische Interpretation des Demeter/Persephone-Mythos durch B. BOOTHE, Zürich und Mitarbeitern ebenso wie C. VON BRAUNS (Essen) Darstellung der „Geistesgeschichtlichen Hintergründe der modernen Eßstörungen“ vom frühen Mittelalter bis heute.

Der Herausgeber differenziert und vertieft in seinem Beitrag die Diskussion der Schamproblematik und beschreibt die durch die „Gegenübertragungsfaszination“ entstehende Gefahr eines Scham-Neglects zwischen Therapeut und Patienten. G. REICH, Göttingen, demonstriert anhand einer psychoanalytisch-systematischen Familientherapie die Eßstörungen bei Männern als „Lösungsversuch tradierter Identitätskonflikte“ und versteht sie als Folge mehrdimensionaler Konflikte und deren mehrschichtiger intrapsychischer Verarbeitung. G. SCHNEIDER, Heidelberg, stellt in Fortführung des Leitthemas des Buches die Dialektik von analytischer Grundregel und anorektischem Widerstand heraus und erläutert sein 2-Phasen-Modell der analytischen Therapie.

Unter der Berücksichtigung, daß die jugendpsychiatrischen Spezifika adoleszenter Eßstörungen kaum thematisiert sind, werden Anspruch und Versprechen dieses Buches insgesamt fast vollständig eingelöst, und die Lektüre bietet eine Fülle differenzierter, teils durch Kasuistiken lebendiger, teils kulturhistorisch, teils methodologisch anregender Ansätze.

Oliver Bilke, Essen

DITTLER, U. (1993): *Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung*. München: Reinhardt; 149 Seiten, DM 29,80.

Die – je älter der Beobachter desto gravierender erlebte – technologische Entwicklung hat in den letzten zwei Jahrzehnten einen so rasanten Ausbau und – uns allen – eine solche Menge und Vielfalt an elektronischen Apparaturen beschert, daß alleine Tempo und Ausmaß der Entwicklung Angst auslösen können. Im Zuge dieser „elektronischen Revolution“ hielten zunehmend komplexere technische Geräte Einzug in unsere private Welt. Geräte, deren eigentliche Funktionsweise zunehmend schwieriger zu verstehen ist, die dafür aber oftmals um so einfacher bedienbar sind. Vor allem im Unterhaltungsbereich haben viele sog. „Neue Medien“ einen wahren Siegeszug angetreten, und viele, vor allem jene, die sich dieser ganzen Entwicklung gegenüber eher hilflos ausgeliefert sehen, befürchten durch diese unaufhaltsam scheinende Medialisierung des Alltags eine schädliche Wirkung, zumindest jedoch eine grundlegende, nicht vorhersehbare Veränderung des Lebens. Beunruhigt durch die hohe Akzeptanz, die computergestützte Spielgeräte bei Kindern und Jugendlichen offensichtlich haben und aufgeschreckt durch Meldungen über spielsüchtige Erwachsene greift Unsicherheit um sich bei den erzieherisch Verantwortlichen.

Das vorliegende Buch versucht diese Kluft durch eine doppelte Zielsetzung zu minimieren: Zum einen soll ein „umfassender Überblick über die verschiedenen derzeit auf dem Markt befindlichen Arten von Videospielen, Telespielen und Computerspielen“ (S. 10) gegeben werden, zum anderen soll versucht werden, die „zunehmende Bedeutung von Computerspielen für das Spiel der Kinder und Jugendlichen nachzuweisen“ (S. 10). Die drei ersten der insgesamt sechs Kapitel des Buches informieren in einer hervorragenden, leicht verständlichen Art und Weise über den

ersten Aspekt: Nachdem in Kapitel 1 eine kurze *Entstehungsgeschichte von computergesteuertem Spielzeug* (S. 14–26) aufgezeigt wird, die den rückwirkend festzustellenden Werdegang der Computertechnologie auch für Laien faßbar macht, ist das 2. Kapitel der *Klassifizierung der Hardware* (S. 26–51) und das 3. Kapitel der *Klassifizierung der Spielinhalte* (S. 51–79) gewidmet. Dieser mehr als die Hälfte des Buches beanspruchende erste Teil rechtfertigt schon alleine den Beitrag zum akademischen Bücherberg: Keine vergleichbare Arbeit schafft es derart profund und zugleich locker, eine Schneise in den Wald aus Card-Games, Arcade-Games, Telespielen, Hand-Hold-Videospielen und Spielen auf Home-Computern oder Personal-Computern zu schlagen, wobei auch die neuesten, gerade erst anlaufenden Entwicklungstendenzen (Multimedia via CD-ROM) angesprochen werden.

Dies gilt auch für die Klassifizierung der Spielinhalte: Hier wird ein Bogen geschlagen vom allerersten „Klassiker“ (Pong-Spiel, 1972) bis zu den heutigen ungeheuer komplexen Simulationsspielen mit vor kurzem noch technisch unvorstellbarer Bildqualität (sprich: Realitätsnähe). Insgesamt ließe sich – vor allem durch die enormen Verkaufserfolge im PC-Bereich und einer Stagnation bei Spielhallen-Videogeräten bzw. einem Rückgang im Home-Computer-Bereich und bei verschiedenen Nur-Spiel-Konsolen – eine Verlagerung der Spielinhalte von typischen Knöpfchenspielen (reine ‚Ballerspiele‘, bei denen alleine Fingerfertigkeit und Reaktionsschnelle gefragt sind) hin zu sog. Köpfchenspielen feststellen; zu Spielen also, die neben den o.g. Spieler-Qualitäten eher kognitive Fähigkeiten wie schlußfolgerndes Denken oder strategisches Talent ‚belohnen‘.

Problematischer ist der zweite Teil zu beurteilen, nicht zuletzt wohl deshalb, weil das hierbei zu referierende Material – die wissenschaftlichen Forschungsergebnisse – eine schlüssige Darstellung nicht ermöglichen. DITTLER verweist folgerichtig darauf, daß die „in der Video- und Computerspiel-Problematik verwendeten Argumentationen und Erklärungsmodelle (...) zu einem großen Teil aus der noch immer nicht befriedigend geklärten Diskussion über die Auswirkungen von häufigem Fernsehkonsum übernommen [sind]“ (S. 79). So bewegt sich DITTLER dann auch mit seinem Referat zwischen den altbekannten Fronten der Vertreter der Katharsistheorie, „die den aggressiven Inhalten der Spiele eine den Spieler entspannende Wirkung zuschreibt“ (S. 79), und jenen der Simulationstheorie, die dem Modell des Lernens durch Nachahmung und den entsprechenden Verhaltenskonsequenzen den Vorzug geben. DITTLER verweist nicht zu Unrecht dabei auf das „Dilemma der Medienwirkungsforschung, das darin besteht, daß weder bei Fernsehkonsum noch bei Computerspiel-Konsum ein monokausales Bedingungsgefüge aufgestellt werden kann, das allgemeine und exakte Vorhersagen über die nach dem Mediengenuß zu erwartenden Veränderungen auf Seiten des Konsumenten ermöglicht ...“ (S. 79).

Im 4. Kapitel (*Bedeutung der Video- und Computerspiele im Alltag von Kindern und Jugendlichen*, S. 79–99) versuchte DITTLER einen Überblick über den Stand der Forschung zu geben, referiert hier aber nur Ansätze, die er im 6. Kapitel, dessen Inhalt – sachlich gesehen – künstlich vom 4. Kapitel abgetrennt scheint, dann aus methodischen Gründen ablehnt: „Alle diese aufgezählten Wirkungen sind, (...), vermutete Wirkungen, die entweder auf der Basis von theoretischen Überlegungen oder von empirischen Beobachtungen gefällt wurden. Beweisen lassen sich diese Vermutungen mit den meist monokausalen Forschungsansätzen nicht ...“ (S. 120). In der Argumentation konsequent setzt DITTLER das 6. Kapitel (*Computerspiele als aktuelle Herausforderung an die Pädagogik*, S. 107–133) durch eine Darstellung „Neuere(r) Ansätze der Medienwirkungsforschung“ (6.4, S. 121 ff.) fort, von Ansätzen, die sich vom vorwiegend „behavio-

ristischen Verständnis der Medienwirkung als Reiz-Reaktion, das den Mediennutzer nur als passiv-reaktives Publikum sieht“ (S.121) distanzieren. „Diese begreifen den Mediennutzer als aktiv Handelnden, der die individuelle Mediennutzung an seinen Bedürfnissen ausrichtet und auch im Rahmen dieser an ihn gestellten Erwartungen handelt“ (S.121). Jedoch auch diese Studien von weit „größerer Komplexität“ erlaubten letztlich auch „keine konkreten Vorhersagen“ (S.121), so daß DITTLER auch für diese sog. „uses- and gratifications-research“-Studien zusammenfassend referiert: „Es lassen sich höchstens regelhafte Wahrscheinlichkeiten feststellen, die Aussagen darüber erlauben, wie mit bestimmten Medieninhalten in bestimmten Situationen umgegangen wird“ (S.121).

Die in 6.5 (S.123–130 [!]) folgende Flucht in ziemlich realitätsferne Utopien eines möglichen positiven Einsatzes des Mediums Computerspiel mag konsequent als Folge der resignativen Einsicht in die schier unlösbaren Probleme einer exakten Medienwirkungsforschung sein. Aber erlebnisreiche CBT-Programme (Computer Based Training) im Rahmen eines computergestützten Unterrichts (CUU) als Lösungsformel gegen schädliche Wirkungen des Computerspiels heraufbeschwören zu wollen (nach der Formel: Wenn schon Computerspiele, dann wenigstens ein Lernspiel), dies wirkt nicht nur unglaublich, es macht geradezu ärgerlich.

Etwas hausbacken wirken leider auch die „Hinweise für die pädagogische Praxis“ (6.6, S.131–133), die nicht falsch sind: „Vieles, was für den Umgang mit Computerspielen gilt, ist nichts Neues, sondern wird auch für den Umgang von Kindern und Jugendlichen mit anderen Medien oder Spielen gefordert“ (S.132). So „[scheint] gerade in der Zeit unmittelbar nach der (...) Anschaffung eines Computerspiels (...) diese Spielform zur wichtigsten Freizeitbeschäftigung zu werden, die keine Zeit mehr läßt für andere Aktivitäten. Eine intensive Auseinandersetzung mit einem neuen Spielzeug ist sicherlich normal. (...) Zieht sich das Kind aber weiterhin regelmäßig für viele Stunden in die fiktiven Abenteuerwelten zurück, anstatt sich wieder anderen Spielformen zuzuwenden und zu etwa dem Tagesrhythmus vor der Anschaffung des Computerspieles zurückzukehren, so muß überlegt werden, ob [sic!] dies als ein Fluchtverhalten anzusehen ist“ (S.131).

Die von DITTLER angebotenen Gegenmaßnahmen entstammen ebenfalls einer – an den erzieherischen Realitäten gemessen – Wunschpädagogik, die den bestehenden Mißständen eher ausweicht: „gemeinsames Spiel im Familienkreis“, Angebot „ansprechender Alternativen“ (S.132), gemeinsame „Kaufentscheidung“ anhand einer Kriterienliste, die die Eltern pädagogisch verantwortungsvoll aufstellen sollen (S.133) usw. Dies negiert geradezu die Ausgangssituation, die doch gerade darin besteht, daß viele Erwachsene sich diesem Freizeitbereich gegenüber äußerst passiv, höchstens aber restriktiv verhalten.

Das kurze 5. Kapitel (*Aspekte des Umgangs der Gesellschaft mit Computerspielen am Beispiel der Jugendschutzgesetze*, S.100–106) weist auf gesetzliche Schutzbestimmungen hin (§§ 131 u. 184 StGB [Gewaltverherrlichung u. Pornographie] sowie das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften [GJS] für die Spielinhalte, § 8 Abs.4 JÖSchG, der den Zugang zu Spielhallen regelt) und geht darüber hinaus kurz auf die Möglichkeiten der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) ein sowie auf eigene Kontrollbestrebungen der Hersteller. All diese Bestimmungen aber „versuchen lediglich mit unzureichenden Mitteln, die rechtswidrige, vor allem in Schulen stattfindende Verbreitung von Raubkopien mit jugendgefährdenden Inhalten zu unterbinden“, wie der Autor auf Seite 101 richtig feststellt. Auch ist DITTLER zuzustimmen, daß „der öffentlichen Diskussion (...) bis

heute keine umfassende und konstruktive Auseinandersetzung der Institution Schule mit dem Phänomen der Computerspiele [folgte]. (...) Eine intensive Auseinandersetzung zwischen Spielern und Pädagogen und eine daraus resultierende Entwicklung einer Medienkunde stehen jedoch noch aus ...“ (S.101).

Man hätte sich in diesem zweiten Teil des Buches eine subjektive Stellungnahme gewünscht, zumal die Datenbasis so widersprüchlich ist. Eine eigene Argumentation findet kaum statt, was aber u. U. auch nicht beabsichtigt war. Wünschenswert wäre gewesen, nicht nur auf die seit Jahrzehnten – nicht nur in unserer Gesellschaft – abnehmenden Selbstheilungskräfte zu vertrauen, sondern ein mutiges – wenn auch weniger ‚wissenschaftlich neutrales‘ – Plädoyer gegen die Vermarktung von Kinderinteressen zu halten und auch Möglichkeiten stärkerer gesetzlicher Eingriffe in diese ökonomisch äußerst interessante Branche auszuloten. Dennoch kann dieses Buch zum Preis von DM 29,80 jedem Betroffenen und/oder Interessierten ohne Einschränkung empfohlen werden.

Ingrid Fromm-Klein, Spiesen

FAHRENFORT, J. (1993): *Attachment and Early Hospitalization*. Amsterdam: Thesis Publishers; 133 Seiten, \$ 23,50.

Der Autor legt mit dieser Arbeit, mit der er promovierte, ein „Experiment zur Prävention von Störungen bei Kleinkindern nach einem Krankenhausaufenthalt“ (Untertitel) vor. Im ersten Kapitel gibt der Autor eine ausführliche Übersicht über Forschungsarbeiten, die sich mit den Auswirkungen von Krankenhausaufenthalten bei Kindern beschäftigen. Er verdeutlicht, daß unter ungünstigen Bedingungen Langzeitfolgen noch nach mindestens 10 Jahren beobachtet werden können. Besonders verletzlich sind Kinder im Alter zwischen 6 und 36 Monaten. Die Mitaufnahme eines Elternteils reduziert die negativen Auswirkungen. Als Erklärungsmodell wird die Bowlbysche Bindungstheorie angeboten und eine „sichere Bindung“ an eine Bezugsperson als möglicher Schutzfaktor diskutiert. Es wird vermutet, daß jedoch das Ausmaß an Unterstützung durch die Eltern, sei es als feinfühliges Verhalten oder als bloße Anwesenheit, von besonderer Bedeutung für die Vermeidung von negativen Folgen sei.

In zwei Untersuchungen versuchte der Autor Bedingungen zur Vermeidung bzw. Reduzierung von Störungen zu erforschen: In einer retrospektiven Studie, in der die Mütter von Kindern, die im Alter zwischen 6 und 36 Monaten im Krankenhaus waren, ca. 3 Jahre danach befragt wurden, zeigte sich, daß diese Kinder tatsächlich mehr Verhaltensprobleme hatten als Kinder einer Vergleichsstichprobe. Kinder, die sich einer Operation unterziehen mußten, hatten mehr Probleme als Kinder, die aus anderen Gründen im Krankenhaus waren. Das Angebot von Spielstunden mit Personal des Krankenhauses reduzierte die Häufigkeit von Verhaltensproblemen; erstaunlicherweise gab es keinen Zusammenhang mit dem Ausmaß elterlicher Anwesenheit bzw. Pflege.

In der 2. Studie, einer „short-term longitudinal study“ wurden Aspekte der Eltern-Kind-Interaktion vor, während und nach (1 Monat, 2 Monate und 9 Monate) dem Krankenhausaufenthalt erfaßt. Die wichtigsten Ergebnisse:

- Frühere Krankenhausaufenthalte erhöhen die Wahrscheinlichkeit von Verhaltensproblemen nach einem neuerlichen Aufenthalt. Entscheidend ist jedoch das Vorhandensein/Nichtvorhandensein von Verhaltensproblemen schon vor der Wiederaufnahme im Krankenhaus.
- Die elterliche Bereitschaft, während des Krankenhausaufenthaltes präsent zu sein, kann durch Information (Broschüre) erhöht werden.